



La Comisión Nacional Deportiva Estudiantil de Instituciones Privadas, A.C. a través de la Universidad Anáhuac México Norte, Tecnológico de Monterrey y Universidad Intercontinental

CONVOCAN:

A las instituciones educativas particulares afiliados a esta organización a participar en la Liga Universitaria y clasificatorio a Campeonato Nacional de Esports "League of Legends" 2024-2025, promocional de EA Sports FC 25 y Super Smash Bros a realizarse bajo las siguientes:

BASES

1. Lugar y fecha:

Se realizará en modo Online (liga apertura, clausura y playoffs) y Final Four presencial.

- Liga apertura en los meses de octubre a diciembre.
- Liga clausura en los meses de enero a marzo.
- Final Four 24 y 25 de abril de 2025 en ITESM campus Monterrey.

2. Categoría y rama: Primera Fuerza

Categoría única en la rama mixta para los jugadores nacidos en 1999 y posteriores. Podrán participar todos los alumnos que pertenezcan a instituciones afiliadas a la CONADEIP, A.C.,

3. Inscripciones

Quedan abiertas a todas las instituciones afiliadas a la CONADEIP, a partir de la publicación de la presente convocatoria y quedarán cerradas el **26 de septiembre de 2024**.

Se deberá mandar una carta de participación a los correos:

- League of Legends (PC) (Equipos de 5)
bismarck.saenzar@anahuac.mx
- Super Smash Bros. Ultimate (Nintendo Switch) (1v1 y 2v2) (**promocional**)
francisco.patinoal@anahuac.mx
- EA Sports FC 25 (Consolas de nueva generación (PS5 y/o Xbox Series S o X y PC) (1v1) (**promocional**)
marco.delarosa@universidad-uic.edu.mx
- **Para todas las inscripciones**
Monica.torresc@anahuac.mx

4. Títulos, plataforma y formato

- EA Sports FC 25 (Consolas de nueva generación (PS5 y/o Xbox Series S o X y PC) (1v1)
- League of Legends (PC) (Equipos de 5)
- Super Smash Bros. Ultimate (Nintendo Switch) (1v1 y 2v2)





5. Participantes

Las instituciones participantes deben presentar la credencial de la CONADEIP, debidamente requisitadas conforme al Reglamento General de la CONADEIP. Las credenciales se deben enviar al comité organizador previo a la junta técnica.

El registro deberá realizarse en el “Sistema de Registro de la Red CONADEIP”
<http://www.redconadeip.org/>

La participación en cada disciplina referente a la cantidad de equipos, queda de la siguiente manera:

Título:	Cantidad equipos:
EA Sports FC 25	Máximo 10 alumnos por institución.
League of Legends	Únicamente 1 equipo por institución conformado por jugadores titulares y suplentes.
Super Smash Bros. Ultimate	Máximo 5 alumnos por institución.

La configuración de los equipos queda de la siguiente forma de acuerdo a cada título:

Título:	Formato:	Jugadores Titulares:	Jugadores Suplentes:
EA Sports FC 25	1v1	Max 10	NA
League of Legends	5v5	5	3
Super Smash Bros. Ultimate	1v1	5	1

6. Sistema de competencia

Características de cada título

EA FC25

- Es un simulador deportivo de futbol soccer.
- Se juega de manera individual
- Se convocará en consola de nueva generación (PlayStation 5, Xbox Serie X o S y/o PC).
- Se jugará a ida y vuelta, 2 torneos independientes y se sumaran los puntos obtenidos en cada torneo.

League of Legends

- Es un título del tipo “Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)” que es un subgénero de juegos de estrategia en donde dos equipos compiten uno contra otro en un campo de batalla, con el objetivo de destruir la estructura principal enemiga.
- Se juega en equipos PC.
- Cada equipo deberá conformarse por 5 atletas titulares y 3 suplentes.
- El equipo podrá competir con solo 5 atletas titulares como mínimo sin los suplentes.





- Cada IES podrá participar con un equipo mixto.
- El equipo que derribe el Nexo rival será declarado ganador de una partida.
- Se podrá jugar al mejor de 1, 3 o 5 dependiendo la etapa de la competencia.

Super Smash Bros Ultimate

- Es un título de peleas con el objetivo de vencer al jugador rival.
- Se juega de manera individual y por parejas.
- Se juega en Nintendo Switch (se requiere de la suscripción online de Nintendo que tiene un costo individual y ajeno al del juego y/o consola).
- Cada equipo deberá conformarse de 5 atletas titulares y 1 suplente para el formato de competencia individual (1v1) y de 6 atletas titulares para el formato de competencia de dobles (2v2).
- El equipo podrá competir con solo 1 atleta titular como mínimo en el formato de competencia individual y con 2 atletas titulares para el formato de competencia de dobles.
- Se jugará al mejor de 3 o 5 dependiendo la etapa de la competencia.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

EA FC25

- Etapa Clasificatoria (Online): Se agrega a todos los participantes en un pool general que se dividirá en grupos. (los grupos dependerán del número de inscritos).
- Etapa Playoffs (Online): Se rankea terminando la temporada y se genera la tabla de eliminación directa, donde se jugarán los playoffs. (dependiendo de inscritos será tabla de 32, 16 o 8)
- Etapa Final Nacional (Presencial): Clasifican a la etapa final los mejores 4 jugadores para la etapa final, donde jugará en un esquema de final four.

League of Legends

- Etapa Clasificatoria (Online):
 - Entre 4 y 10 equipos inscritos se realizará un round robin simple a mejor de 1 partida. El equipo ganador recibirá un punto mientras que el equipo perdedor no recibirá ninguno, al final los 4 mejores equipos se enfrentarán en playoffs en un formato de eliminación directa con semifinales a mejor de 3 y una final a mejor de 5 juegos.
 - Entre 11 y 16 equipos inscritos se realizarán 2 grupos en los que serán plantados el campeón y subcampeón del año anterior, uno en cada grupo como cabeza de tabla, el resto de los equipos serán sorteados de manera aleatoria. Cada uno de esos grupos realizará un round robin simple a mejor de 1 partida. El equipo ganador recibirá un punto mientras que el equipo perdedor no recibirá ninguno, los 2 mejores equipos irán a upper bracket mientras los 3eros lugares de cada grupo estarán en losers bracket en un bracket de doble eliminación donde todas las partidas serán a mejor de 3 juegos exceptuando la grand final que será a mejor de 5 juegos.
 - Entre 16 y 32 equipos inscritos se realizarán 4 grupos en los que serán plantados el campeón y subcampeón del año pasado cada uno como cabeza de tabla del grupo A y B. El resto de los equipos serán sorteados de manera aleatoria. Cada uno de esos grupos realizará un round robin simple a mejor de 1 partida. El equipo ganador recibirá un punto mientras que el equipo perdedor no recibirá ninguno, Los primeros lugares de cada grupo irán directamente





al winners bracket mientras que los 2 equipos con más puntos entre los segundos lugares irán a losers bracket en un bracket de doble eliminación donde todas las partidas serán a mejor de 3 juegos exceptuando la gran final que será a mejor de 5 juegos.

En cualquiera de los casos la liga se realizará en 2 temporadas por año que darán puntos dependiendo del lugar en donde se posiciona cada uno de los equipos. Los 4 equipos con más puntos combinados de ambos torneos se enfrentarán en la final nacional que se llevará a cabo el 24 y 25 de abril del 2025.

- Etapa Final Nacional (Presencial): Se llevará a cabo entre los 4 equipos que hayan obtenido más puntos entre las 2 temporadas clasificatorias del año, colocándose en un sistema de clasificación de eliminación simple donde el 1er equipo se enfrentará con el 4to y el 2do con el 3er lugar, todos estos partidos serán series a mejor de 3. Los ganadores se enfrentarán en un Bo5 en la gran final y los perdedores en un Bo3 por el tercer lugar. Los puntos que dará cada una de las ligas clasificatorias de League of Legends serán los siguientes:

Posición	Puntaje Obtenido
1°	30
2°	25
3°	23
4°	20
5° - 6°	15
7° - 8°	11
9° - 12°	9
13° - 16°	5
17° - 32°	2

Super Smash Bros. Ultimate

- Etapa Clasificatoria (Online): Se juegan 8 fechas clasificatorias, en cada fecha se definirá una tabla general de posicionamiento de los competidores acorde a la tabla de puntajes obtenidos acorde al lugar en que cada jugador o equipo de dobles termina su participación en cada torneo. Cada torneo se jugará a doble eliminación, al mejor de 3, y clasifica el top 16 a la siguiente ronda para el formato de competencia individual y el top 8 para el formato de competencia de dobles.





Tabla de Puntajes Formato Individual (1v1)	
Posición	Puntaje Obtenido
1°	30
2°	27
3°	25
4°	23
5° - 6°	22
7° - 8°	20
9° - 12°	18
13° - 16°	15

Tabla de Puntajes Formato Dobles (2v2)	
Posición	Puntaje Obtenido
1°	30
2°	25
3°	23
4°	22
5° - 6°	20
7° - 8°	15

- Etapa Playoffs (Online): Para el formato de competencia individual (1v1), el top 16 se posicionará de mayor a menor en un bracket de doble eliminación, jugándose a marcador global, clasificando así el top 8, en donde los primeros 4 lugares estarán posicionados con una ronda de ventaja en el winners bracket, mientras que los otros 4 se encontrarán en losers bracket.
- Etapa Final Nacional (Presencial): Clasifican en total 8 jugadores para el formato individual y 4 equipos de dobles, jugando presencialmente un round robin al mejor de 3 para ambos formatos, definiendo al top 4 del formato individual y top 2 de dobles. Para el formato individual, se jugará la losers final para definir al 3er lugar, y la gran final para definir al 1er y 2do lugar al mejor de 5; mientras que para el formato de dobles se jugará únicamente la gran final al mejor de 5.

7. Junta Informativa

La junta técnica se llevará a cabo el jueves 03 de octubre de 2024 a las 13:00 hrs en modalidad zoom, durante la junta se verificarán credenciales de los alumnos participantes:

Tema: Reunión Técnica Esports

Hora: 3 oct 2024 01:00 p. m. Ciudad de México

Unirse a la reunión Zoom

<https://redanahuac.zoom.us/j/7289057337?omn=86987480613>

ID de reunión: 728 905 7337





8. Reglamento General de Competencia

Se aplicará el reglamento general de CONADEIP, mientras que cada título de competencia tendrá su reglamento particular acorde a las especificaciones de juego definidas tanto en la presente como en dicho reglamento particular.

Dr. Marco A. Villalvazo Hernández
Director Deportivo
UAMN

Lic. Hugo Ricardo Durán González

Presidente de la CONADEIP, A.C.

Lic. Efrén Sánchez Díaz de León
Secretario Técnico de la
CONADEIP, A.C.

Lic. Heblem Zerón Castañón
Tec de Monterrey

Marco V. de la Rosa Sánchez
Director Deportivo
UIC

Mtro. Bismarck Antonio Sáenz Arce
Com. Técnico Leage of Legends

